

# MYSTERY CAL PATRONUS

Bienvenue aux portes de la Forêt Interdite. Pour ce cours de défense contre les Forces du Mal, vous allez mettre en pratique votre connaissance du sortilège du Patronus. Afin de combattre vos peurs les plus profondes, votre professeur n'a pas trouvé meilleur endroit que l'obscur forêt qui entoure le château.

Pour réussir votre examen, il vous faudra pénétrer dans ces bois, et en ressortir vivant de préférence. Durant votre parcours, vous ferez quatre rencontres pour le moins décisives. Chaque rencontre vous apportera de précieux conseils pour produire un véritable Patronus.

A l'issue de votre parcours, votre cinquième et dernière rencontre sera celle face au détraqueur. Pour le terrasser, votre Patronus devra prendre la forme d'un animal, et non plus celui d'un simple panache de fumée blanche.

Prête.s à entrer dans la Forêt Interdite ?



# INFORMATIONS PRÉALABLES

Avant de fouler les terres humides et froides de la forêt, voici comment fonctionne le patron : pour chaque indice, une question vous est posée ; à cette question, quatre réponses vous sont proposées ; une fois votre réponse choisie, suivez les instructions données aux pages indiquées sous votre réponse.

## MATÉRIEL

- Votre crochet en bois d'ébène et crin de licorne, en 3 mm
- Vos pelotes de Veau de Lune de la maison Scheepjes (Catona), coloris 510 (bleu moyen), 384 (bleu foncé) et 173 (bleu clair, possibilité de le remplacer par le coloris 509).
- Votre rembourrage en poils de Boursoufflet
- Vos yeux de sécurité 8 mm
- Votre petite paire de ciseaux, et votre aiguille à tapisserie

## ABRÉVIATIONS

- R : rang  
mc : maille coulée  
ms : maille serrée  
ml : maille levée  
db : demi bride  
b : bride  
Db : double bride  
np-3 : nope de 3 brides  
dans la même maille, réaliser la première étape de 3 brides, puis les écarter toutes ensemble  
aug : augmentation  
dim : diminution  
\* ... \* : crocheter dans la même maille  
[...] x : répéter les instructions entre les crochets X fois  
1 ml, tournez : la ml n'est pas crochétée, elle sert à faire un bord bien droit.

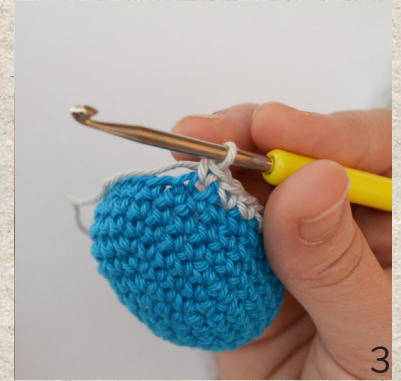
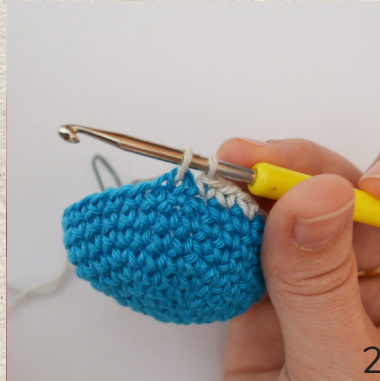
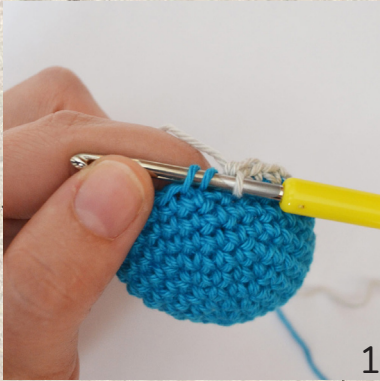
Des tutoriels photos vous attendent page 3 pour vous aider à réaliser certains points techniques.



# PETITE ANNEXE TECHNIQUE

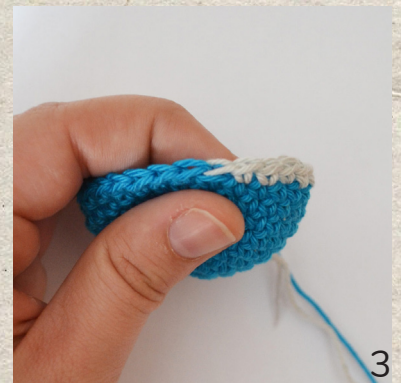
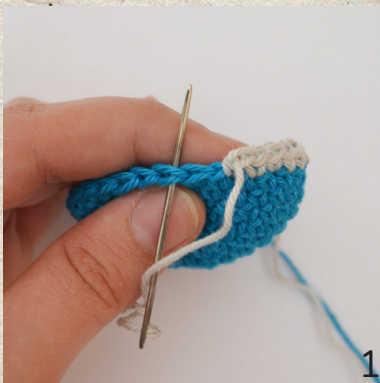
## DIMINUTION INVISIBLE

Passez votre crochet dans le brin avant de la première maille, puis dans le brin avant de la seconde maille (1), et faites une maille serrée (2 et 3).



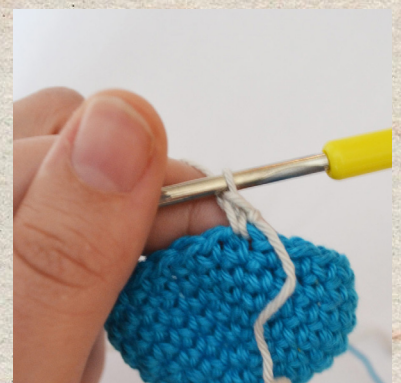
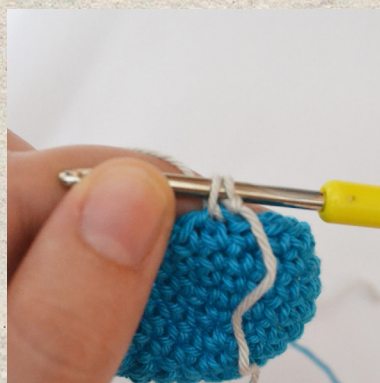
## MAILLE INVISIBLE

Après avoir tiré votre fil à travers la dernière maille, faites passer l'aiguille dans la seconde maille à partir de votre crochet (1), puis dans le brin arrière de la dernière maille (2). Vous avez « recréé » la première maille du rang (3) en atténuant le décalage entre le début et la fin du rang.



## « STANDING STITCH » :

Faites un noeud coulant, insérez-le sur le crochet et piquez dans la première maille de votre rang (1). Faites ensuite une maille serrée (2 et 3).



# INDICE 1

## LES CONSEILS D'HAGRID

Rubeus Hagrid, professeur de soins aux créatures magiques, vous attends à l'orée de la forêt. Il vous donne plusieurs conseils pour la parcourir en toute prudence. Grand amoureux des créatures magiques, c'est tout naturellement qu'avant de vous laisser partir, il vous pose une petite question :

Quelle créature magique voudrais-tu avoir  
pour crocheter / tricoter / filer à tes côtés ?

### 1. Une acromantule

Pour avoir 8 fois plus de projets en même temps  
(pages 5-6)

### 2. Un elfe de maison

Pour lui déléguer les manches de mes pulls  
(pages 7-8)

### 3. Un détraqueur

Pour avoir froid même en été et porter mes gros pulls en chunky toute l'année !  
(pages 9-10)

### 4. Un Niffleur

Pour retrouver mes marqueurs de mailles perdus  
(pages 11-12)

Cette question ne manque pas de vous rappeler les petits moments uniques que vous avez passé avec votre animal de compagnie, votre créature préférée sur Terre. La clé d'un beau Patronus, ce sont les souvenirs heureux. Vous commencez à vous enfoncer dans la Forêt Interdite, en repensant aux instants magiques partagés avec votre compagnon.



# 1. UNE ACROMANTULE

Pour avoir 8 fois plus de projets en même temps

Il va s'en dire, avoir autant de bras, ça permet d'avancer bien plus vite dans ses projets ! Mais d'après le récit des jeunes Potter et Weasley rencontrant Aragog, roi des araignées de la Forêt Interdite, en 1993, le moins qu'on puisse dire, c'est que vous n'êtes pas sûre qu'une acromantule soit le meilleur compagnon du monde. On ne s'appelle pas tous Rubeus Hagrid ! Mais quitte à avoir un animal sylvestre, vous apprécierez probablement avoir un petit blaireau.

## TACHES DES YEUX (X2)

Avec le fil bleu foncé (384), crochetez 18 ml.

R1 : Dans la troisième maille à partir du crochet  
8 b, 6 db, 1 ms, \*4 ms\*, passez sous la chaînette, 1 ms, 6 db, 8 b, 2 ml,  
+ 1 mc dans la lère bride du rang pour fermer.

Coupez le fil en laissant une très grande longueur pour la couture.

## TÊTE

Avec le fil bleu moyen (510), crochetez 6 ms dans un cercle magique. (6)

R1 : aug x 6 (12)

R2 : [1 ms, aug] x 6 (18)

R3 : 1 ms, aug, [2 ms, aug] x 5, 1 ms (24)

R4 : [3 ms, aug] x 6 (30)

R5 : 2 ms, aug, [4 ms, aug] x 5, 2 ms (36)

R6 : [5 ms, aug] x 6 (42)

R7-14 : 42 ms (8 rangs)

R15 : [5 ms, dim] x 6 (36)

R16 : 2 ms, dim, [4 ms, dim] x 5, 2 ms (30)

R17 : [3 ms, dim] x 6 (24)

R18 : 1 ms, dim, [2 ms, dim] x 5, 1 ms (18)

Stoppez momentanément votre travail.

Insérez les yeux de sécurité dans les tâches, puis dans la tête, entre les rangs 9 et 10, avec 11 mailles d'écart (voir photo 1). Rembourrez ensuite la tête. Puis, reprenez votre travail.

R19 : Dans le brin arrière des mailles  
[1 ms, dim] x 6 (12)

R20 : dim x 6 (6)

Coupez le fil et fermez. Cousez les tâches en les plaçant bien comme sur les photos 1 et 2.



## MUSEAU

Avec le fil bleu clair (173), crochetez 6 ms dans un cercle magique.

R1 : [1 ms, aug] x 3

R2 : [2 ms, aug] x 3

R3 : [3 ms, aug] x 3

R4 : 15 ms

Coupez le fil en laissant une grande longueur pour la couture.

(6)

(9)

(12)

(15)

## NEZ

Avec le fil bleu foncé (384), crochetez comme ceci dans un cercle magique :

R1 : 3 ms, 1 ml, 1 ms, 1 ml, resserez le cercle magique

R2 : 1 mc

Coupez le fil en laissant une longueur pour la couture.

(6)

Rembourrez légèrement le museau, épinglez-le et cousez-le (voir photo 3). Cousez ensuite le nez sur le bout du museau.

## 2. UN ELFE DE MAISON

### Pour lui déléguer les manches de mes pulls

On ne va pas se mentir, c'est tentant de prendre un elfe de maison... Un petit être, si dévoué. Comme si toutes les tâches si pénibles à vos yeux étaient un honneur pour lui à faire. Cependant, vous êtes un membre actif du S.P.E.W. (Society for the Promotion of Elfish Welfare), qui lutte pour que les elfes de maison retrouvent leur liberté ! Alors vous retroussiez vos manches - c'est le cas de le dire -, et vous vous laisserez bercer par les ronronnements d'un gentil chat durant la confection de vos manches de pull.

#### TÊTE

Avec le fil bleu moyen (510), crochetez 6 ms dans un cercle magique. (6)

R1 :           aug x 6 (12)

R2 :           [1 ms, aug] x 6 (18)

R3 :           1 ms, aug, [2 ms, aug] x 5, 1 ms (24)

R4 :           [3 ms, aug] x 6 (30)

R5 :           2 ms, aug, [4 ms, aug] x 5, 2 ms (36)

R6 :           [5 ms, aug] x 6 (42)

R7-14 :       42 ms (8 rangs)

R15 :          [5 ms, dim] x 6 (36)

R16 :          2 ms, dim, [4 ms, dim] x 5, 2 ms (30)

R17 :          [3 ms, dim] x 6 (24)

R18 :          1 ms, dim, [2 ms, dim] x 5, 1 ms (18)

Stoppez momentanément votre travail.

Insérez les yeux de sécurité entre les rangs 9 et 10; avec 11 mailles d'écart.

Remboursez ensuite la tête. Puis, reprenez votre travail.

R19 :          **Dans le brin arrière des mailles**

                  [1 ms, dim] x 6 (12)

R20 :          dim x 6 (6)

Coupez le fil et fermez.

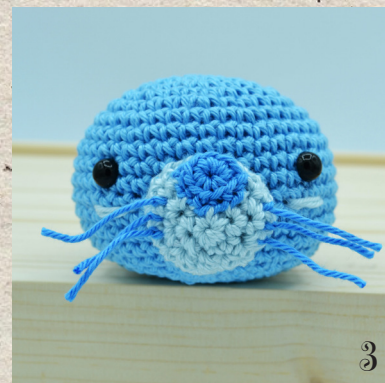
#### NEZ

Avec le fil bleu foncé (384), crochetez comme ceci dans un cercle magique :

R1 :           3 ms, 1 ml, 1 ms, 1 ml, resserez le cercle magique (6)

R2 :           1 mc

Coupez le fil en laissant une longueur pour la couture.



## MUSEAU

Avec le fil bleu clair (173), crochetez 6 ms dans un cercle magique.

R1 : [1 ms, aug] x 3

R2 : [2 ms, aug] x 3

R3 : [3 ms, aug] x 3

R4 : 15 ms

Coupez le fil en laissant une grande longueur pour la couture.

(6)

(9)

(12)

(15)

Rembourrez légèrement le museau, épinglez-le et cousez-le (voir photo 1). Cousez ensuite le nez sur le bout du museau.

## MOUSTACHES

Avec le fil bleu foncé (384), nouez trois morceaux de fils de part et d'autre du museau (voir photo 2). Recoupez-les ensuite pour qu'ils fassent 3 cm de long.

## JOUES

Avec le fil bleu clair (173), brodez les joues juste en dessous des yeux, sur un espace de 3 mailles environ (voir photo 3).

# 3. UN DÉTRAQUEUR

Pour avoir froid même en été, et porter mes gros pulls en chunky toute l'année

Qui ne voudrait pas porter au quotidien ses gros pulls tout moelleux en grosse laine chunky ? Ces pulls doudeux qui nous font sentir comme sur un petit nuage... Si les détraqueurs ont l'avantage de faire drastiquement baisser la température de la pièce, leur domestication est cependant très compliquée. Ne prenons pas le risque de voir notre âme se faire aspirer : adoptons plutôt un animal à « sang-froid », qui vous rendra tout aussi badass qu'un détraqueur, le serpent.

## TÊTE

Avec le fil bleu moyen (510), crochetez 6 ms dans un cercle magique. (6)

R1 : aug x 6 (12)

R2 : [1 ms, aug] x 6 (18)

R3 : 1 ms, aug, [2 ms, aug] x 5, 1 ms (24)

R4 : [3 ms, aug] x 6 (30)

R5 : 2 ms, aug, [4 ms, aug] x 5, 2 ms (36)

R6 : [5 ms, aug] x 6 (42)

R7-14 : 42 ms (8 rangs)

R15 : [5 ms, dim] x 6 (36)

R16 : 2 ms, dim, [4 ms, dim] x 5, 2 ms (30)

R17 : [3 ms, dim] x 6 (24)

R18 : 1 ms, dim, [2 ms, dim] x 5, 1 ms (18)

Stoppez momentanément votre travail.

Insérez les yeux de sécurité entre les rangs 9 et 10; avec 11 mailles d'écart.

Rembourrez ensuite la tête. Puis, reprenez votre travail.

R19 : Dans le brin arrière des mailles

[1 ms, dim] x 6 (12)

R20 : dim x 6 (6)

Coupez le fil et fermez.

## NEZ

Avec le fil bleu moyen (510), crochetez 5 ml.

R1 : Dans la seconde maille à partir du crochet

3 ms, \*3 ms\*, passez sous la chaînette, 2 ms, aug (10)

R2 : 10 ms

R3 : aug, 2 ms, aug x 3, 2 ms, aug x 2 (16)



R4 : 2 ms, aug x 3, 11 ms

R5 : 19 ms

Coupez le fil en laissant une grande longueur pour la couture.

(19)

## NARINES

Avec le fil bleu clair (173), brodez deux narines sur le dessus du nez, sur la partie correspondant à la deuxième moitié des rangs (voir photo 1) - les 3 augmentations du rang 4 tournées vers le bas.

## JOUES

Avec le fil bleu clair (173), brodez les joues juste en dessous des yeux, sur un espace de 3 mailles environ (voir photos 2 et 3).

# 4. UN NIFFLEUR

## Pour retrouver mes marqueurs de mailles perdus

Tout comme Norbert Dragonneau, il vous ait difficile de résister à cette boule de poils soyeuse qu'est le Niffleur ! Et effectivement : un marqueur de maille bien brillant est si vite perdu ! Seul un Niffleur pourra retrouver ce Saint Graal, grâce à son flair infallible. Bon par contre, on ne va pas se le cacher, ça risque de coûter cher à la longue : car il faudra lui donner quelque chose de plus brillant pour pouvoir récupérer le marqueur... Mais qu'importe ! Il suffira de bien l'éduquer !

### CONTOUR DES YEUX (X2)

Avec le fil bleu clair (173), crochetez ainsi dans un cercle magique :

R1 : 6 ms, 1 ml, tournez (6)

Ne resserez pas trop fortement le cercle magique !

R2 : Dans la deuxième maille à partir du crochet  
aug x 6 (12)

Coupez le fil en laissant une grande longueur pour la couture.

Vous pouvez d'or et déjà insérer les yeux de sécurité au centre du cercle magique.

### MUSEAU

Avec le fil bleu clair (173), crochetez 5 ml.

R1 : Dans la seconde maille à partir du crochet  
3 ms, \*3 ms\*, passez sous la chaînette, 2 ms, aug (10)

R2 : aug, 2 ms, aug x 2, \*1 ms, 1 db\*, \*2 b\*x 2, \*1 db, 1 ms\*, aug (18)

R3 : 10 ms, dim x 2, 4 ms (16)

R4 : 10 ms, dim, 4 ms (15)

R5-6 : 15 ms

R7 : 10 ms, \*2 db\* x 4, 1 ms (19)

R8 : 1 mc

Coupez le fil en gardant une grande longueur pour la couture.

Avec le fil bleu foncé (184), brodez les narines (voir photo 1).



## TÊTE

Avec le fil bleu moyen (510), crochetez 6 ms dans un cercle magique.

|         |                                  |      |
|---------|----------------------------------|------|
| R1 :    | aug x 6                          | (6)  |
| R2 :    | [1 ms, aug] x 6                  | (12) |
| R3 :    | 1 ms, aug, [2 ms, aug] x 5, 1 ms | (18) |
| R4 :    | [3 ms, aug] x 6                  | (24) |
| R5 :    | 2 ms, aug, [4 ms, aug] x 5, 2 ms | (30) |
| R6 :    | [5 ms, aug] x 6                  | (36) |
| R7-14 : | 42 ms (8 rangs)                  | (42) |
| R15 :   | [5 ms, dim] x 6                  | (36) |
| R16 :   | 2 ms, dim, [4 ms, dim] x 5, 2 ms | (30) |
| R17 :   | [3 ms, dim] x 6                  | (24) |
| R18 :   | 1 ms, dim, [2 ms, dim] x 5, 1 ms | (18) |

Stoppez momentanément votre travail.

Insérez les yeux de sécurité (pré-insérés dans les coutours d'yeux) entre les rangs 9 et 10; avec 8 mailles d'écart. Vérifiez que le museau comble bien l'espace entre les deux yeux (photo 1), sinon ajustez.

Rembourrez ensuite la tête. Puis, reprenez votre travail.

|       |  |      |
|-------|--|------|
| R19 : | <b>Dans le brin arrière des mailles</b><br>[1 ms, dim] x 6 | (12) |
| R20 : | dim x 6  | (6)  |

Coupez le fil et fermez.

## ASSEMBLAGE

Cousez les coutours des yeux à la tête. Si vous souhaitez les faire ressortir, cousez les en piquant votre aiguille dans la bosse arrière des mailles du coutour des yeux (voir photo 2). Si non, cousez-les comme à votre habitude. Ensuite, rembourrez, épinglez et cousez le museau entre les deux yeux (voir photo 3).